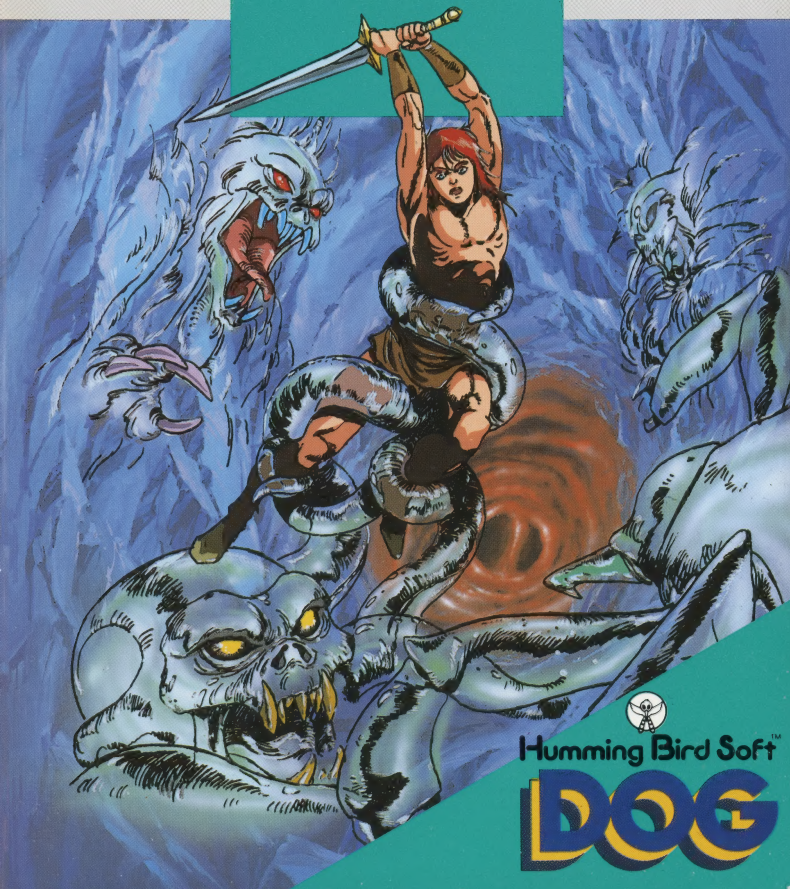




DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

SQF-DPD

魔洞戦紀 ディープダンジョン



Humming Bird Soft™

DOG

このたびはDOG・ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト「ディープダンジョン」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このソフトをお楽しみいただく前に、本マニュアルを御一読願えば、ソフトの面白みも倍増することと、確信いたしております。

も く じ

ストーリー	4p
ゲームをはじめる用意をしよう	8p
きみだけの勇者を作ろう!!	10p
保存すればいつでもプレイOK	12p
コントローラの使い方	14p
アイテムガイド	18p
モンスターガイド	28p
ちょっとヒント1	40p
勇者バロンの手記	42p
ちょっとヒント2	46p
絶対守ってほしいこと	48p

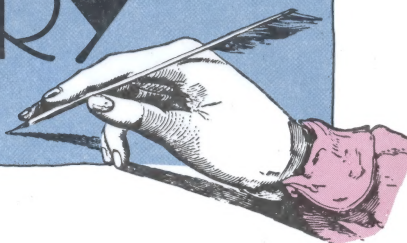
魔洞戦紀 ディープダンジョン



ま どう せん き 魔洞戦紀 ディープダンジョン

ス ト リ ー STORY

ものがたり



発端

ほつたん

太古の昔、その地ドールでは、人間と魔物たちとの生存をかけた戦いが続いていた。両者の力はきっこうし、戦いは何世代にもわたった。果てしない戦いに終止符を打ったのは、聡明なる頭脳とたぐいまれなる剛腕を持った勇剣士コナンであった。彼は単身魔物に立ち向かっていった。コナンが身につけたヨロイと手にした盾の前には、魔物たちが放つ魔法もことごとく跳ね返された。そして、彼のくりだす剣の威力に魔物たちはおののき、後ずさりを始めた。やがて魔物たちは、地中に逃げ場所を求め、われ先に穴の中へ逃げ込んだ。すべての魔物たちをドールの地下奥深くへ追いやったコナンは、地上への通路を封じ、人間の世界と魔物の世界とを分けることに成功したのであった。

人々は彼をたたえた。コナンはドールの初代の国王となり、すっかり荒れはてたドールを緑豊かな国として造り上げた。人々は、代々彼の名前を語り継ぎ、そして、地下への監視を怠らなかつた。やがて、この物語は伝説として口から口へと伝承されていった。

しかし、平和という時の流れのなかで、人々の記憶から勇剣士の伝説はいつしか消え、地下の魔物たちの存在も忘れ去られた。



逆襲
ぎやくしゅう

時^{とき}が流^{なが}れ時代^{じだい}が移^{うつ}りかわっても、ドールの街^{まち}には
つねに花^{はな}が咲^さきみだれ、鳥^{とり}のさえずり^{ひとひと}と人々^{えが}の笑顔^{えが}
は絶^たえることはなかつた。慈愛^{じあい}に満^みちた国王^{こくおう}のもと、人々^{ひと}はこの
平和^{へい}が未来^{みらい}永劫^{えいごう}にわたって続^{つづ}くものと信^{しん}じて疑^{うたが}わなかつた。

地上^{ちじょう}で人間^{にんげん}たちが平和^{へい}な時^{とき}をおう歌^{うた}しているころ、地下^{ちか}では魔^ま
物^{もの}たちが過^か去^この恨^{うら}みを晴^はらすべく、復活^{ふつかつ}の時^{とき}を虎視^{こし}たんたと狙^{ねら}
っていた。勇剣士^{ゆうけんし}に完膚^{かんぷ}なきままでにたたきのめされた魔物^{まもの}たちで
あったが、いつしかその傷^{きず}もいえ、ふたたび地上^{ちじょう}へ出^でる日^ひを待ち
望^{のぞ}んでいたのだ。

地上^{ちじょう}の偵察^{ていさつ}に行^いった魔物^{まもの}がもどってきて、こう言^いった。「人間^{にんげん}
たちはわれわれにまったく無警戒^{むけいかい}になつた。今^{いま}こそ立ち上^あがるとき
がきたのだ」。その言葉^{ことば}に魔物^{まもの}たちはどよめき、歓喜^{かんき}の声^{こえ}は大地^{だいち}を
揺^ゆらした。が、その揺^ゆれを感じとった人間^{にんげん}は皆無^{かいむ}であつた。長き^{なが}
にわたる平和^{へい}は、人々^{ひと}の心^{こころ}の中^{なか}にあった危機感^{ききかん}を奪^{うば}い去^さっていた。
陽^ひの光^{ひかり}が降^ふり注^{そそ}ぐおだやかなある日^ひ、魔物^{まもの}たちの逆襲^{ぎやくしゅう}が始^{はじ}まつた。



魔洞戦紀 ディープダンジョン



魔物たちは人々に襲いかかった。突然、地の底よりわき上がった魔物たちに、人々はただ逃げ惑うばかりで、あらがう術を知らなかった。魔物たちは街を荒し、宝物を奪い、国の誰からも愛されていたプリンセス・エトナの魂を抜き取ると地下へと消えた。邪悪な彼らにとって、太陽が明るく輝く地上は居心地のいい場所ではなかった。

事態の重大さに驚いた国王は、剣の達人との呼び名が高い、剣士ルウを城に呼び寄せた。国王の脳裏に伝説がよみがえっていた。国王は、城内の薄暗い宝物蔵の奥深くへとわけいった。その片隅には、遠いむかし、勇剣士コナンが魔物と戦ったときに身につけていたヨロイ、剣、盾がひっそりと安置されていた。これらには1点のさびも曇りもなく、あたかも時の流れを超越した存在のようであった。国王はこの勇剣士のヨロイ、剣、盾をルウに与え、2人の従者とともに、魔物が潜む地下へと向かわせた。3人は意を決して、地下へと足を踏み入れた。





対決

3人が地下へ

入って数日後、

従者の1人が瀕死の状態でも
どってきた。「地下は何層にも
および、おそろしい数の魔物

の巣窟です。地下3階には幻の街が存在しています。ルウ様はさ
らに下へと…」そこで彼の息は途絶えた。

王は国中の若者に呼びかけた。「この国を救えるのは、きみたち
の勇気だけとなった。魔王を倒し、姫の魂を取りもどした者こそ、
勇剣士の称号が与えられ、次の国王となる。そして長く語り継が
れるであろう。初代国王がそうであったように」国王の呼びかけ
に、1人の若者が立ち上がった。彼は、魔物の毒牙に多くの友を
失っていた。彼は単身地下へつながる入口へと向かった、悲しみを
怒りに変えて。

人々の期待を一身にあげて、地下へと歩みを進める若者こそき
みなのだ。いま、きみの手によって新たなる伝説の幕が開く…。



ゲームを始める用意をしよう

ディスクソフトは、ROMカセットと違って
差し込むだけではプレイできないんだ。

まず、起動方法を覚えよう。

機械を正しくセットしよう

最初に、ファミコン本体とディスクシステムを正しく接続しよう。
取扱説明書をよく読んで、まちがいのないようにセットしてほしい。

きちんと接続が完了したら、スイッチを入れてみよう。テレビには、ディスクシステムの画面が表示されるはずだ。そうしたら、ディスクカードのSIDE A

を上にして、ディ

スクの挿入口に入れよう。入れる前にもう一度SIDE Aかどうか確かめてネ。正しくディスクカードがセットされると「NOW

LOADING」の文字が表示される。この文字が表示されているあいだは、絶対スイッチを切ったり、リセットボタンを押したりしないようにしよう。大切なゲームがダメになってしまうことがあるからね。



P



L



A

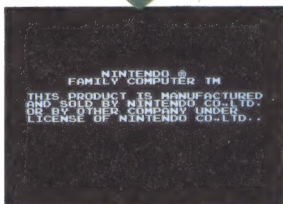


Y



さあ、ゲームのスタートだ

ゲームのロードが完了すると、しばらくしてタイトル画面が表示される。そのままちょっと待つと、タイトル画面に続いてゲームのストーリーが表示される。ロールプレイングゲームではストーリーがとても大切だから、よく読んでしっかり頭の中に入れたき込んでおこう。十分ストーリーを理解したら、スタートボタンを押そう。いよいよ、ゲームのスタートだ。



○おっと、これは大失敗!! ディスクを裏返してもう一度



もうまくいかなかったら

ゲームがうまくスタートしなかったときは、もう一度最初から起動しなおしてみよう。どこかで操作を間違っているかもしれない。何回か起動しなおしたけれど、スタートしない場合は、50ページのエラーメッセージ表を見て、状況に応じた処置をしようね。



G



A



M



E



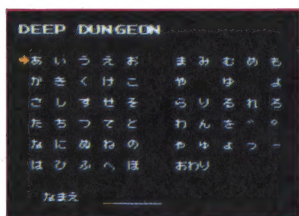
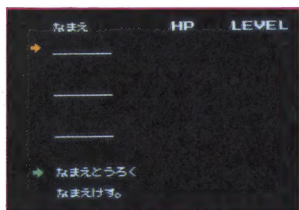
きみだけの勇者を作ろう!!

このゲームの主人公はきみだ!

自分の名前でプレイするのも楽しいけれど、

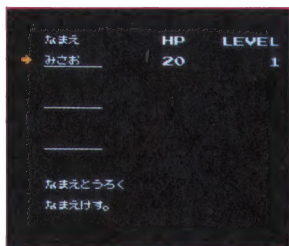
カッコイイ名前をつくるのもイネ!

ダサイ名前は作れない?



タイトル画面が出たら、スタートボタンを押そう。左の写真のような画面が表示され、これで名前が登録できるようになる。登録の方法は、まず、十字ボタンで矢印を「なまえをうろく」に合わせてから、Aボタンを押そう。次に矢印を空欄に合わせてもう一度Aボタンを押す。そして十字ボタンでひらがなの左の矢印を動かして文字を選び、Aボタンで決定だ。まちがえたら、Bボタンでなおそう。

名前は5文字までだから、その範囲内で考えてね。名前を入れ終わったら、矢印を「おわり」に合わせてAボタンを押そう。これで、名前の登録は完了だ。矢印を名前に合わせてAボタンを押せば、ゲームスタートだ。



3人なかよく冒険しよう!

名前を登録するスペースは3人分ある。あいているスペースに矢印を合わせてAボタンを押せば、同じように名前をインプットすることができる。つまり、1枚のディスクカードで3人がプレイできるんだ。友だちや兄弟で時間を決めてプレイをすれば、だれが最初に魔王を倒すか、なんて競争しながらゲームを楽しめるゾ。

表示の見方を教えよう

登録が終わると、名前、レベル、HPが表示される。HPはそのキャラクターの現在の体力で、大きければ、それだけタフだということになる。経験を積みれば積むほど、HPの最大値は大きくなるぞ。

名前	HP	LEVEL
おごお	20	1
ひろこ	20	1
よむぎ	20	1
なまえをけす		
なまえをけす。		



名前	HP	LEVEL
おごお	20	1
なまえをけす		
なまえをけす。		

かわいそうだけど消したいときは…

名前	HP	LEVEL
おごお	20	1
なまえをけす		
なまえをけす。		

十字ボタンで矢印を「なまえをけす」に合わせてAボタンを押す。そして消したい名前に矢印を合わせてもう一度Aボタン。すると、そのキャラクターのデータはディスクカードから消される。



G



A



M



E



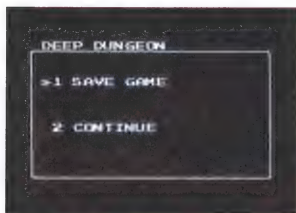
保存すればいつでもプレイOK

ゲームの経過を保存することをセーブというんだ。

この便利なセーブ方法をしっかり覚えて、

じっくりゲームを楽しもう!!

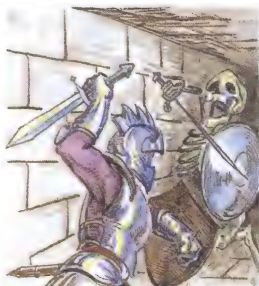
とっておきの場面をとっておくには?



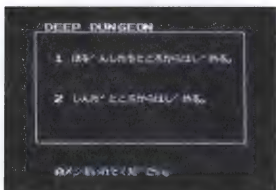
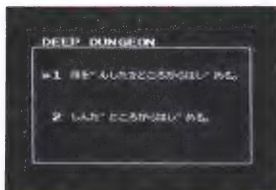
成長した状態をディスクカードにセーブ(保存)しよう。やり方は簡単なんだ。

まず画面にモンスターやアイテムが表示されていないことを確認して、セレクトボタンを押す。すると上のような画面が表示される。セレクトボタンで1の「SAVE GAME」を選んでスタートボタンを押して、SIDE Aをセットすればセーブできる。その後続けたときはSIDE Bをセットする。ただし、地上ではセーブはできない。

キャラクターも成長したし、今日はこのへんでやめておこうと、そのままスイッチを切ってしまうと、データが消えてしまい、また最初からやりなおしになってしまう。そこで、スイッチを切る前に



プレイ中に死んでしまったら…



強いモンスターと戦って死んでしまうと、左のような画面になる。

最後にセーブしたところからやり直そうと思ったら、セレクトボタンで1を選んで、スタートボタンを押そう。画面表示に従って、ディスクカードをSIDE Aにしてセットし直し、「Bメンをいれてください」という表示が出たら、赤ランプが消えているのを確認して、SIDE Bにセットし直すんだ。

死んだところからつづきをやりたいたときは、2を選んでスタートボタン。ただし、2はレベルが3以下だと使えないぞ。しかも、レベルを1つ下げられるうえ、HP1からつづきをプレイしなくてはならないのだ。



エラーが出ないように注意しよう

セーブしている最中や、データの読み込みをしている間は、絶対にディスクカードを抜いたり、リセットボタンを押したりしないように！ そんなことをすると、エラー表示が出たり、画面が真黒な状態になってしまったりするぞ。そして保存されているプレイヤーのデータが消えてなくなってしまうことだってあるんだ。ディスクカードは画面を確認して出し入れしようネ。



G



A



M



E



コントローラの使い方

きみが勇剣士になれるかどうか、
それはきみの操作しだいだ。

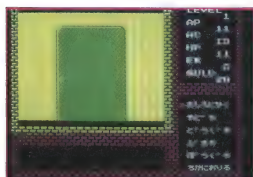
ここでしっかり操作方法をマスターしよう。

各ボタンの名称



十字ボタン セレクトボタン スタートボタン Bボタン Aボタン

地上でのコントローラ操作



まず最初は地上だ。
地上では、お店や宿
屋などの場所が表示
されている。十字ボ
タンの上下で行きた

い場所に矢印を合わせてAボタンを押せば、選
んだ場所へ移動できるんだ。またスタートボタ
ンでサウンドのON/OFFの切り換えができる
から、夜中にプレイするときはOFFにしよう。



みせ そうき ぼうほう お店での操作方法

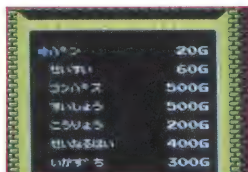
れい どうぐ や (例・道具屋)



お店では、画面右下に「かう」「うる」「でる」という文字が表示される。何か買いたいときは十字ボタンで「かう」、売りたい物があるときは「うる」、お店を出るときは「でる」を選んでAボタンだ。

1. かう

「かう」を選択すると、そのお店で売っているアイテムが表示される。十字ボタンの上下で矢印を買いたい物に合わせてAボタンを押せばいいんだ。



2. うる

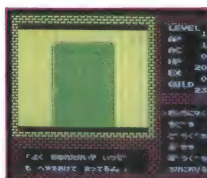
売るアイテムがあったら、お店でその品物を買いとってくれる。十字ボタンで選んでAボタンでOKだ。でも、パンと聖水は売ることができない。



やど や ちが 宿屋はちょっと違うんだ!!



宿屋では、「はい」「いいえ」を十字ボタンの上下で選び、Aボタンを押して決定するんだ。



どのお店でも、Bボタンを押すことによってコマンドを取り消すことができる。装備を整えたら、ダンジョンへ行こう。



G



A



M



E





LEVEL	3
AP	72
AC	70
HP	1
EX	60
GOLD	664

ち か み かた 地下での見方は？

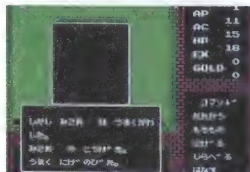
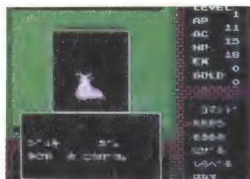
地下は立体（3D）迷路になっていて、十字ボタンの上で前進、右、左でそれぞれの方向へ向き、下を押すと180度の方向転換となる。③ボタンを押すと、コマンド欄に矢印が現れ、十字ボタンで選択、④ボタンで決定だ。画面右上にはきみのレベル、攻撃力、防御力、体力、経験値、所持金が表示される。

1. 戦う

敵と戦うことによって、きみのレベルが上がり、所持金も増えていく。だから、敵と出会ったら、まず戦ってみることだ。

2. 逃げる

戦うことは大切だが、敵が強すぎたり、自分が危なくなったら逃げることも必要だ。でも、敵に回り込まれて、逃げ出せなくなることもあるぞ。



P



L



A



Y



3. 調べる

壁や床、あるいは通路に落ちているゴミなどを調べるときのコマンドだ。一見、何もないうちに見えるところでも、調べてみると重要なアイテムが手に入ることがあるんだ。おやっと思ふような場所では、かならず調べてみよう。でも戦闘中にモンスターを調べようとしても無理だよ。



4. 持ち物

このコマンドを選ぶと、自分の持ち物が表示される。十字ボタンで矢印を持ち物に合わせ、Aボタンを押すと、そのアイテムが使える。アイテムは合計8個まで持つことができる。ただしパンと聖水は、それぞれ9つまで持つことができる。

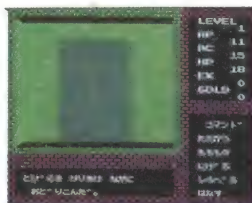


5. 話す

ダンジョン内には先に足を踏み入れた剣士たちがいる。彼らに会ったら、かならず話しかけてみよう。生きのびるためには情報収集も大切だ。彼らはきみの知らないさまざまなことを知っているかもしれない。会話はタダだから聞いておかないとソンだぞ。

6. ドアを破る

ドアの前に来たらAボタンでドアを叩いて開ければいい。ただ前進しても痛い目にあうだけだ。なかにはカギのかかったドアもある。このドアはいくら叩いても、カギがないと開かない。



G



A



M



E

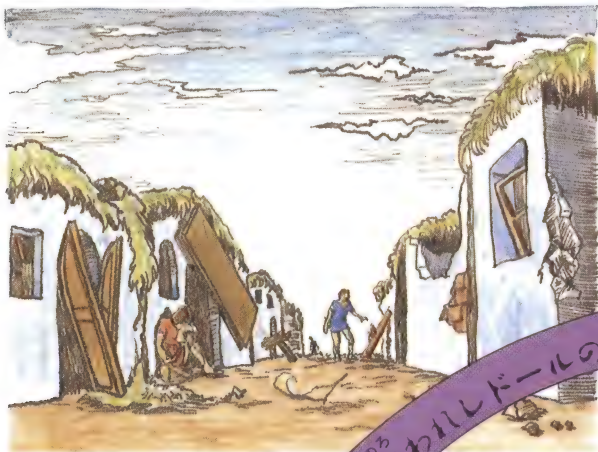


まち ぼうけん
この街からきみの冒険は
はじ 始まる！

かつては平和だった街ドール。今は
その面影もなく、廃墟と呪われたダン
ジョンが広がるばかりだ。

あ ふる まち
荒れはてた古き街

怪物たちの襲撃によって、ドールの街はその姿をすっかり変え
てしまった。以前は活気あふれていた街の中心部も、今はわずか
4つの店を残すのみ。にぎやかな談笑を耳にすることもなくなっ
た。きみはこの街からダンジョンの探策へと出発する。



のろ 呪われたドールの街

ゆうしゃ きゆうそく ひつよう
勇者にも休息は必要だ！

だれだって戦いばかりじゃつかれて
しまう。傷ついたときは、無理をせず
に宿屋へ入ろう。

かなら か かぎ
必ず勝つとは限らない！

地下迷宮には、きみの力をはるかに
上回る怪物だっている。へたに彼
らに手をだせば、いくら勇者といっ
ても無事ではすまない。HPが残り
少なくなっているようだったら、戦
いは避けるべきだ。なんとしてでも
宿屋までもどってきて、じっくりケ
ガをいやしてほしい。



**いつでもあたたかく
もてなしてくれるゾ**

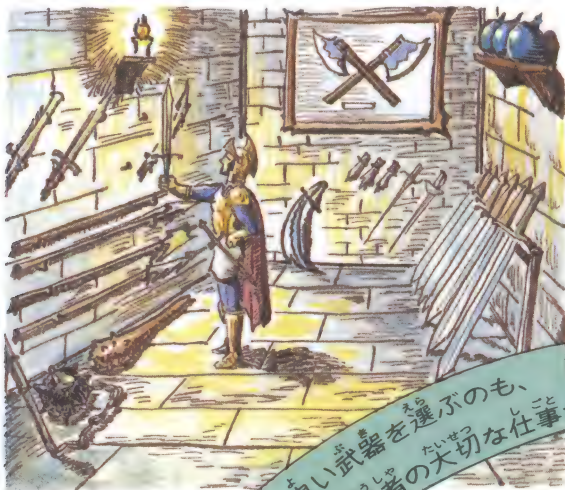
ドールの街にある宿屋は、いつでも
傷ついた戦士をあたたかく出迎えてく
れる。1日の休息をとればどんな深い
傷も治り、毒も消えてしまうだろう。
宿泊料金は7ゴールド、パンや聖水を
買うより得だ。

やっぱり戦いには武器
が必要だ！

地下迷宮にいる怪物たちは強敵ばかり。まずは武器屋で力強い剣やおのを手に入れよう。

素手で戦うのはあまりにも無謀だ

武器がなくても素手で敵にダメージを与えることはできる。だが、なかには固いヒフで身をおった怪物や、信じられないほどの体力をもった怪物もいる。そんな怪物たちとは、鍛えられた剣やおのを手に入れてから戦いたい。



良い武器を選ぶのも、勇者の大切な仕事だ！

武器の種類と使い方

武器には大別して剣・おの・やりの3種がある。最初は細身の剣を買っておこう。200ゴールドすべてをつぎこんで戦闘やりを買うこともできるが、それでは防具ががらあきになってしまう。キャラクターのレベルが低いうちはゴールドを防具のほうにまわしたほうがいい。

武器の値段表

武器のなまえ	価格
ほそみの剣	80
銅の剣	120
戦闘やり	200
て手おの	400
てつ鉄の剣	800
いくさおの	1000
たいまの剣	3000

※単位はG



お金がたまったらお店に直行！

いつまでも安い武器を使っているのは、強い怪物に太刀打ちできない。ゴールドがたまったら武器屋へ行って強力な武器を買おう。以前使用していた武器は半額で引き取ってくれるので、その分を計算に入れながら新しい武器を買いそろえていくといい。もう一度忠告するが、最初は防具を優先的に買い換えたほうがいい。

ヨロイや盾はきみを 守ってくれる

怪物たちの攻撃を直接うけると、かなりのダメージがある。ヨロイや盾で、ダメージを少なくしよう。

ぼうぐ ぜったい ひつよう 防具は絶対に必要だ！

防具もなしで地下迷宮に入ったら。きみのHPは最初20あるけど、がいこつや人喰いぐまからは、一撃で10数ポイントのダメージをうけてしまう。防具をつければこのダメージをかなり柔らげることができるんだ。



丈夫な防具がたくさんあるぞ

ぼうぐ ね いい防具ほど値がはるんだ

木でできた盾より皮の盾、くさりヨロイよりも鉄のヨロイというように、いい防具ほど値段は高くなる。高いものほど、固い材質でできているから安心だ。たとえば、木の盾だと敵の剣が貫通してしまうけど、鉄の盾ならはじき返せるわけだ。

怪物たちの攻撃力が高くなるほど、うけるダメージも大きくなる。でも防御力の高い、いい防具を装備しておけば、いざというとき、安心だ。ガードをがっちり固めれば思う存分あばれまわることができる。

ぼうぐ ね だん ひょう
 防具の値段表

ぼうぐ 防具のなまえ	か かく 価 格
き たて 木の盾	20
かわ たて 皮の盾	40
うろこの盾	100
てつ たて 鉄の盾	500
おお たて 大きな盾	800
かわ ふく 皮の服	40
くさりヨロイ	80
うろこヨロイ	200
てつ 鉄のヨロイ	700

たん い ゴールド
 ※単位はG



あると便利な道具がいっぱい!

謎につつまれたダンジョンで生き抜くには、武器や防具のほかにも必要な道具がいろいろあるんだ。

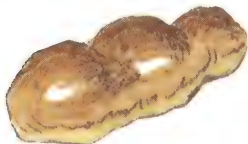
道具と魔法の深い関係

ドールで売っている道具はただの道具ではない。魔法がふうじ込められているので、道具を使って敵に魔法をかけることができるのだ。ただし、道具を使うとHPが1減ってしまう。パンと聖水以外は、一度買えば何度使ってもなくなる。

道具の使い方をおしえちゃおう

パンとポーションの魔法

一見ただのパンだけど、これを食べれば戦いでうけた傷がなおってしまうんだ。レベルUPすると、回復するHPも大きくなるぞ。



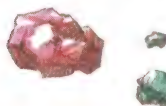
聖水とポーションの魔法

これを飲むと、体内に入った毒を消すことができる。高いレベルの怪物には毒をもつものが多いから、地下深くもぐるときは、ぜひもっていきいたいね。



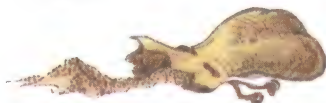
小石一つ一つの魔法

敵に投げつけると一直線にとんでいき、またキミの手にもどってくる小石。



香料一つ一つの魔法

この香料は魔力をおびた香りを放ち、敵を眠らせてしまう。



コンパス

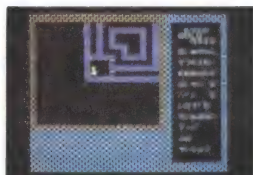
自分の居場所が座標で表示される。だいたいの位置がつかめるわけだ。



く
組み
合
わ
せ
る
と...

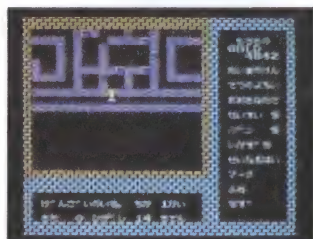
水晶

自分を中心とした地図をうつしだしてくれる便利な水晶。



魔法

コンパスと水晶を手にとると、魔法の地図になる。いつでも自分のいる場所がわかるから、マップを作るのにとっても便利だね。



道具はほかにもあるぞ

実は、魔法の道具はまだ他にもいくつかあるんだ。

敵の魔法をふうじ込める「アン」の魔法、敵をしびれさせて動けなくさせる「パラル」の魔法、敵に大きなダメージを与えられる「ブラスト」の魔法などは、いったいどの道具を手に入れば使えるのか？ それは自分の力で探りだして欲しい。

とるとうれしい宝物!!

ダンジョンには、だれが^{のこ}残したのか、
いろんな^{たからもの}宝物が^{かく}隠されている。なんと
かみつけ^だ出して、^て手^いに入れよう。

たからもの

宝物はどこにある？

宝物には、ただ部屋の中に置いてある物もあれば、巧妙に^{かく}隠された物もある。なかにはゴミの山の中にうもれている物さえあるんだ。複雑にいりくんだ通路の奥の部屋とか、通路のつきあたりなどあやしげな場所では、必ず「しらべる」のコマンドを実行してみよう。これが^{たからもの}宝物を見つ^みける基本だ。



1 たから やま 宝の山

宝の山を見つ^みけるとゴール^{たから}ドが^て手^{はい}に入る。ゴールドはいくらあっても困^{こま}らないから、しっかりいただいちゃおう。



2 キー Key

地下迷宮の中には、鍵^{かぎ}のかかったドアがある。この鍵があれば、ドアを開^あけることができるぞ。



3 ルウの遺品

勇剣士ルウが冒険に
もっていった剣、ヨロ
イ、盾が地下迷宮に隠
されている。これらの
装備を手にいれば、
キミの攻撃力と防御力
は段違いにアップする。
だが、魔王の呪いがか
けられているので…。



4 ふね 船



きみがこの
宝物を見つけ
たとき、小さ
な船の模型と
して現れるだ
ろう。しかし水に浮かべると
…1人乗りの小さな船に姿を
変えるのだ。

5 かんむり

もとは王女の使っていたか
んむり。きみがかぶってもし
かたないから…。



6 マーク

石片に彫られた勇者の印だ。
これをもっていると、真の勇
剣士と認め
られるだけ
でなく…。



MONSTER

GUIDE

モンスター ガイド

ち か あゆ 地下より歩みよるもの

ダンジョンには、さまざまなモンスターが巣く、その領域に踏み込む者の行く手をさえぎっている。しかし、モンスターを倒して道を切り開かない限り、栄光は得られないのだ。

ジェル

ナメクジの姿をしたこのモンスターは、動きも遅く、パワーもあまりない。比較的倒しやすいモンスターだ。



ドブネズミが巨大化したモンスターだ。レベルが低いときに戦うと、意外にでこする。ゴミの中に潜む。

ウェアマウス



MONSTER GUIDE



おおぐも

タランチュラの化身けしんといわれているおおぐもは、動きはにぶいが毒を武器ぶきとしているので注意ちゅういが必要だ。



とう ぞく 盗 賊

冒険ぼうけんに挫折さつせつした者のなれのはて。意志いしが弱く、負けそうになるとすぐ逃げてしまう。



がいこつ

ダンジョン内ないで死んだ戦士せんしの白骨死体こつ し たいが、魔王まおうの魔法まほうによってよみがえったのが、このモンスターだ。かなりしぶとい。

ひとく 人喰いぐま

するどいツメとキバを持つ、どうもうなくまだ。レベルの低い戦士には手強い相手^{あいで}で、エサにされてしまう可能性^{かな}も高い。



ブルージェル

ジェルの仲間^{とも}で、青っぽい色^{いろ}をしている。動きはジェル同様^{どうよう}遅い^{おそ}いが、パワーはジェルの倍以上^{ばいじょう}あるので、あなどれない。



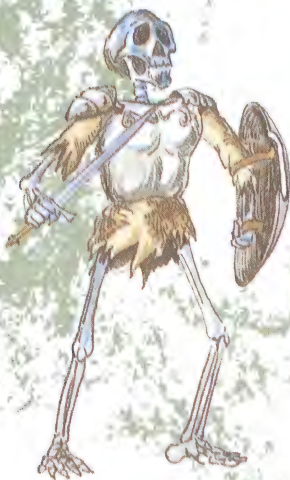
ウェアジェル

このモンスターもジェルの仲間^{とも}である。パワーはブルージェルと大差^{おほさ}ないが、動きは速い^{はやい}。

きばぐも

おおぐもよりも攻撃力^{こうげきりき}が高い^{たかい}うえに、牙^{きば}には猛毒^{まうどく}をもっている。戦う前に、聖水^{せいすい}を用意^{ようい}しておいたほうがいい。



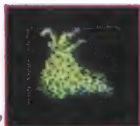


がいこつの剣士

レベルの高かった戦士の屍が魔法によってよみがえったモンスター。パワーはがいこつをしのぐ。

グールベアー

人喰いぐまを上回るパワーをもつ強敵だ。前足からくり出されるパンチの破壊力はすさまじく、致命傷にいたることもしばしばだ。



ウェアバグ

ウェアジェルが成長したもので、さらに強くなっている。そのグロテスクな姿に恐れをなし、後ずさる戦士も多い。

このあと紹介するモンスターは、どれも強敵ぞろいだ。少なくとも、レベルが6以上ないと、とても太刀打ちできない。弱いモンスターを倒して、レベルアップしてから戦いを挑もう。

地底の戦士

ダンジョン内を冒険していた戦士が、魔王の手にかかり、魔法によって悪の手先になってしまった。もともと戦いに手練れているだけに、そう簡単には倒せない。



デスマウス



ウェアマウスよりも大きいが動きは機敏。性質はきわめて凶暴で、獲物を求めて絶えずダンジョン内をはいかいしている。

ナイトソード

がいこつモンスターのなかでは、もっとも強く、ナイトソードの称号が与えられている。ダンジョンの影に潜み、戦士を待ちぶせる。体は暗い色で、保護色となっている。





ナイトベアー

ダンジョンの闇に、不気味に光る二つの目があつたら、それはナイトベアーに違いない。命がおしければ、うかつに近寄らないことだ。彼らはもっとも凶暴なくまなのだ。

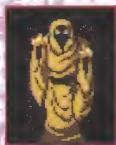


デスフライ

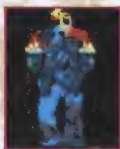
デスフライは、巨大化したハエの化身だ。空中から襲いかかる攻撃を得意とする。その際、毒を吹きかけてくるので注意したい。



まほうつか 魔法使い



彼らは、つねにローブをまとって現れる。もし魔法使いと遭遇したら、彼が呪文を唱える前に先手を打つが、さもなくば逃げだしたほうがいい。



死 体

腐乱した戦士の死体が、魔法によって起きあがる。悪に利用されたのでは、死者もうかばれないので、出合ったら必ず倒してやるべきだ。

死 霊



ち せい 地の精

地をつかさどる精霊。彼に立ち向かうものは、強力な魔法の返り討ちに合う。対等に戦うには、かなりの経験が必要だ。



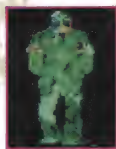
目的を果たせず死んでいった戦士の怨念のこもった魂が死霊となった。死霊をふりはらうには、かなり経験を積まねばならない。

マージー

魔法使いと同じように、ローブを
まとして現れるが、彼らの使う魔法
はより強力だ。

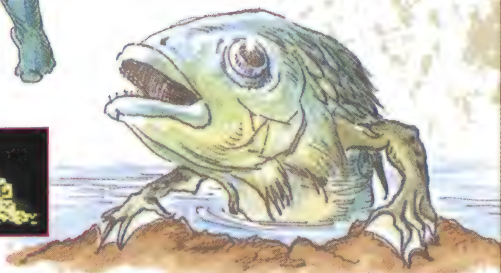
川の主

水辺に潜むモンスターに
倒された戦士の怨念が、川
の死霊の正体だ。

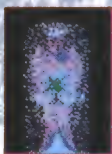


川の死霊

水中より突然出現し、
戦士に襲いかかり、水の中へ引きずり込む。水辺
では彼らに注意しよう。



みす せい
水の精



みすばしら なか う みす
水柱の中に浮かんで見える水の
精は、その名のとおり、水をつか
さどるせいれいである。はむかってく
る者には強力な魔法がかけられる。



ドラゴンフライ

デスフライよりさらに巨大な
ハエで、やはり毒をもっている。

ドルイド



まほうづから
魔法使いのなかでも
トップクラスにランク
されるのが、このドル
イドだ。とにかく強い。

これから先、ますます
し烈な戦いが予想される。
そこで用意しておきたい
のがパン、聖水、聖なる
杯だ。ケガの回復や毒消
し、敵の魔法の防御に威
力を発揮してくれるから。



悪魔の子

地中より突然現れて、大き
な腕を振りおろしてくる。子
供といっても悪魔なので、あ
などれない。



グール

墓場を荒らし、死体
を引きずり出して、む
ざぼる。青白く貧弱な
体からは想像もつか
ない力で、戦士を襲う。
死者の眠りを妨げる邪
悪なモンスターだ。



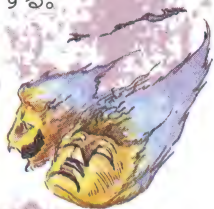
ひ せい 火の精

炎をつかさどる精霊
として、火の世界を支
配し、近寄る者には魔
法で対抗してくる。



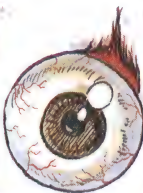
ひ たましい 火の魂

火の魂は、殺されたモン
スターの霊の集合体で、毒を有
する。



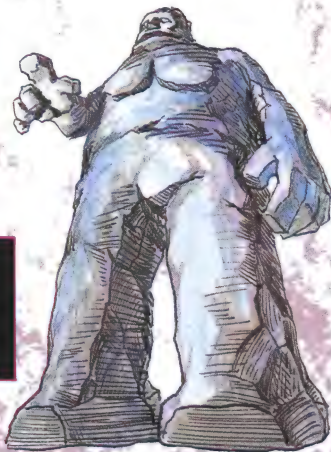
いし きょじん 石の巨人

一見ただの石像のようだが、戦
士が通りかかると、突然動き出し、
怪力にものをいわせ攻撃してくる。



あく ま め 悪魔の目

魔王が作り出したモ
ンスターで、ダンショ
ン深く侵入しようとする
戦士に対し、魔法を
使って攻撃してくる。



ひ あくま 火の悪魔

魔法を使って人間に化けて出現するので、たまにされないようにしなければならない。



ち けんし 地の剣士

地獄からやってきた邪悪なる剣士だ。闘争本能が強く、剣の腕もたつ。性格はきわめて残忍である。



代表的なモンスターを、そのレベルにしたがって紹介してきた。しかし、広大なダンジョン内には、まだまだ未知の強力なパワーをもったモンスターがウヨウヨしている。道を切り開くのはきみの英知と、強運だ!!



どうやって戦えば いいんだろう？

最初はだれでもどうしたらいいかわからない。

そこできみに少しだけアドバイス。

ひと はなし き 人の話はちゃんと聞く

ダンジョン内で出会う者すべてが敵
というわけではない。きみより先に冒
険をしている者と出会う機会もあるだ
ろう。彼らはきみの知らないさまざま
な情報を持っている。だから、彼らに
出会ったときはまず話しかけてみるこ
とだ。きっと役に立つ情報が得られる
はずだ。でも、いきなり襲いかかって
くるヤツは倒しちゃおう。



むり 無理はしない！

十分な経験を積んでいないのに、
むやみに下への階段をおりたりし
ないように。一撃できみを倒せる
ような強いモンスターがウヨウヨ
しているかもしれない。また、万
一ケガをした場合は、すぐ宿屋に
行くかパンを食べるかしよう。ケ
ガをしたまま敵と出会うと、死の
確率はかなり高くなる。無理は禁
物だ。宿屋代とパン代ぐらいは、
ケチらずに使おうネ。

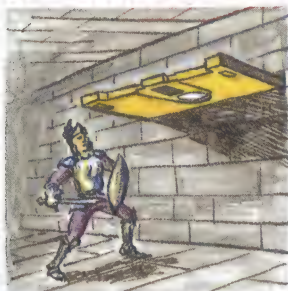


ちす か 地図を書いておこう!

立体迷路のダンジョン内は、やみ
くもに突^つき進^{すす}んでもすぐ迷^{まい}子^ごになっ
てしまう。そうならないためには、
必^{かなら}ずマッピン^すグをしながら進^{すす}もう。
もし、お金^{かね}がたまっていたらコンパ
スと水晶^{すいしょう}を買^かおう。自分^{じぶん}の位置^{いち}がわ
かる魔法^{まほう}の地図^{ちず}が使^{つか}えるようになる
ぞ。



まめにセーブする!



キャラクターのレベルが上^あがったら、
すぐにセーブしておこう。ダンジョン内^{ない}
には危険^{きけん}がいっぱいだから、いつ命^{いのち}を落^お
とすかわからない。もう少し進^{すす}んでから
…、なんて考^{かんが}えが命^{いのち}取りとなってしまう。
セーブしておけばよかった、なんて嘆^{なげ}い
てもあとの祭^{まつり}! ぜひセーブする習慣^{しゅうかん}を
つけるようにしよう。



以上^{いじょう}の点^{てん}をふまえて冒険^{ぼうけん}をす
れば、おのずと道^{みち}は開^{ひら}かれてく
るはずだ。46ページから「ちょ
っとヒント2」もあるけど、冒
険^{けん}は学^{まな}ぶものではなく、自分^{じぶん}
で体験^{たいけん}してみるもの。き
みもがんばって自分^{じぶん}
の力^{ちから}で道^{みち}を切り開^{ひら}
いてほしい。

攻略^{りやく}法^{ほう}

わたしがつづ すべての若者へ

これは、ダンジョン内で発見された、
ある戦士の手記である。

きつと、きみの冒険の重要なヒントになるはずだ。

たびだ 旅立ち

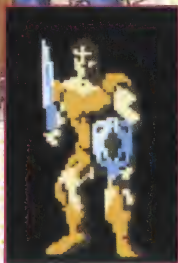
魔王を倒し、エトナ姫の魂を取りもどすため、私は意を決して
ダンジョン内へ足を踏み入れた。しかし、内部は予想以上に複雑
にいりくみ、モンスターはしつような攻撃をしかけてくる。万一、
私が力つき、倒れてしまったとき、私のあとに続く若者のために
これから進んでいく道のりを書き残しておくことにする。私がどの
ようにダンジョン内で生きのび、そして戦ったか、それを知ること
によって、あとに続く者がダンジョン内部の探索、およびモン
スターとの戦いに少しでも役立ててくれれば、と思う。

ちか 地下へ

トールの街で武器と防具を手に入
れた私は、一步一步、地下への階段
をおりていった。地下は暗黒の世界
ではなく、石壁がかすかな光を放ち、
かろうじて歩けるだけの視界が確保
されていた。それが光ごけによるも
のなのか、魔法によるものなのかは
私は知らない。わかっているのは、
その視界がちょうど3歩分あるとい
うことだけだ。私は、東にあったド
アを蹴破り、さらに東へと進んだ。



東へ続く通路を歩いていくと、
左手にドアが見えた。冷たいド
アの向こうに、何かが潜んでい
る気配を感じた。私は勇気をふ
るい起こしてドアを開け、部屋
の中におどり込んだ。はたして、
そこに巨大なナメクジ、ジェルの
姿があった。生まれて初めて
見る怪物を前にして、戦うか、
逃げるか、私は一瞬迷った。が、
ここで逃げているようでは、と
うてい魔王を倒すことはできな
い！ 私は無意識のうちに剣の
柄を握りしめていた。



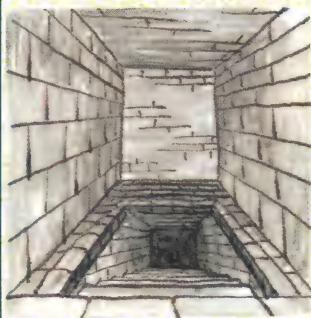
なんとかジェルを倒した私は、
思わず神に感謝した。部屋を見
まわすと、北側と西側に1つず
つドアがある以外、別にな変わ
ったところはない。私は西側のド
アに歩み寄った。やはりドアの
向こうに気配を感じ取ったから
だ。剣をかまえてドアを押すと、
なんとそこには一人の戦士の姿
があった。彼も私と志を同じく
する仲間であった。彼は私に貴
重な情報を耳うちした。

「ゴミの山には宝が
かくされている。
まめに調べて
みろ」と…。

攻略法
ほうほう
りやく

悲運

ダンジョンの中で眠れぬ一夜をすごした私は、さらに奥へと進んだ。昨日行きかけた東へ続く通路は、長く単調な道のりだった。しばらく進むと壁にぶち当たって、行き止まりとなってしまった。だがその壁面



には、かすかに剣で刻まれた文字が読み取れた。「3階には街がある。かならず見つけろ。ルウ」。ルウ！あの、伝説のヨロイ、盾、剣を国王から授かり、怪物たちに立ち向かっていた勇剣士だ。彼が後に続く者のために、こうしてメッセージを残してくれたのだ。

慎重に地図を作りながら、複雑なダンジョン内をさまよううちに、私は下への階段を発見した。おそらく、このフロアのほぼ中央に位置しているのではないかと思う。私はおりていきたいという衝動に

かられたが、今はこのフロアの不明な部分を解明しなければ、と心を慎めた。……

私は今、手の震えを押さえながら、これを書いている。突然、巨大な人喰いぐまが現れ、私の頭ほどもある前足を振りおろしてきたのだ。私は必死に逃げた。が、頭からはおびただしい量の出血が続いている。

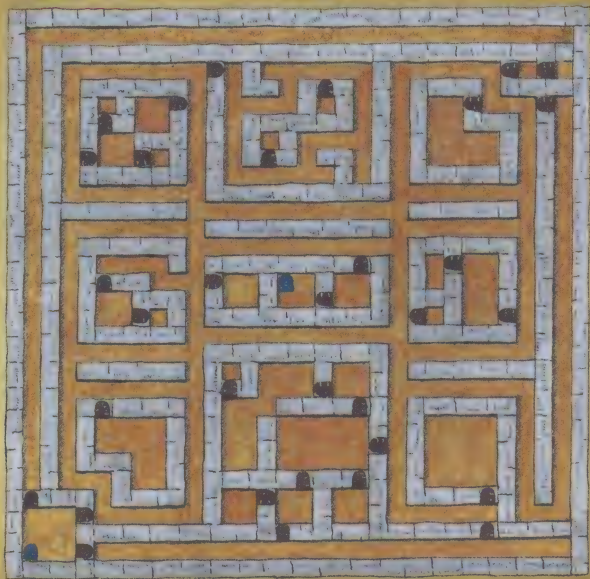


うす 薄れていく意識の中に、いま去来するの
は、ルウのこどだ……あれほどの勇剣士
が簡単^{かんたん}にやられるはずがない……伝説^{でんせつ}の
ヨロイ、盾^{たて}、剣^{けん}は、その力を発揮^{ちから はっ き}しな
ったのだろうか……ルウは、もう生きて
はいないのか……いや、きっと、まだこ
のダンジョン内^{ない}のどこかで……。



身につけていた物から、彼の名はバロンとわかった。彼は
ペン^{にぎ}を握ったまま、絶命^{ぜつめい}していた。彼の冥福^{めいふく}を祈りつつ、彼
が残^{のこ}してくれた地下1階^{ち か かい}の地図^{ちず}をここに公表^{こうひょう}しよう。

マップ MAP



まち き ばなし 街で聞いたうわさ話

ドールの街には多くの剣士が集まり情報を交換している。なかには信頼できる情報もあるようだ。

ゆうしや のこ 勇者の残したアイテムか？

王家に代々伝わる勇剣士の武具。王は剣士ルウの旅立ちに際し、この剣・ヨロイ・盾の3つの武具を与えたという。この武具が、地下迷宮のどこかに隠されているらしい。しかし、なぜルウが勇剣士の武具を手ばなし、隠したのかはわからない。ともかく、勇剣士の武具を手にいれば、魔物たちを倒しやすくなるだろう。



ち か かわ 地下には川がある？



ダンジョンには冒険者の行く手をさえぎる多くの難関がある。そのなかでも特にやっかいなのが、地下を流れる川らしい。その流れは急で、冷たさは川に入った者を一瞬のうちに凍死させるという。

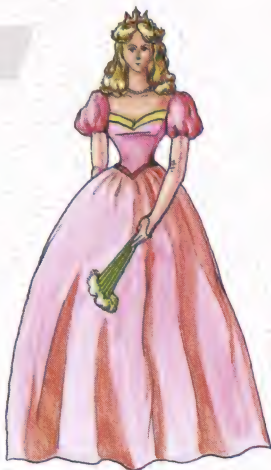
ただの船ではこの川の流れにのまれてしまう。ダンジョンのどこかにある魔法の船の模型だけが、川を進むことのできる唯一の手段といううわさだ。

ち か まち 地下の街には

ち か かい うし おも まち いま けん ざい
地下3階には、失なわれたとされていた街が、今も健在する
らしい。そこでは、ち じょう め かずかず しな もの
地上ではお目にかかれない、数々の品物が手
にはいるという。

ひめ たましい 姫の魂のありが

まもの
魔物たちにうばわれてしまっ
たエトナ姫の魂は、地下深くに
ひめ たましい ち か ふか
幽閉されているのだという。勇
けん し しめい ま おう たお
剣士の使命は、魔王を倒すこと
ばかりではない。この、エトナ
ひめ たましい すく だ じゅうよう
姫の魂を救い出すことも、重要
な目的なのだ。しかし、姫の魂
すく ひめ たましい
を救うにはどうしたらよいのか。
ひめ おう かん やく い もの
姫の王冠が役にたつと言う者も
いるのだが、それはどこにある
のだろう？



ま おう い ばしよ しょうたい 魔王の居場所は？ そして正体は？



すべての魔物たちを影であやつる
ものがいる。恐ろしいモンスターたち
おそ きょう ふ
さえも、恐怖にふるえあがるという
魔王。奴を倒さないかぎり、平和は
ま おう やつ たお へい わ
望めない。魔王はいったいどこに潜
んでいるのだろうか？ 地下奥
ふか ま おう
深くに魔王の「えっけんの
ま いう もの
間」があると
いうのだが、はた
して……？

攻 略 法
りやく ほう
う

ぜっ たい まも

絶対守ってほしいこと

せっかく買ったディスクカードが壊
れてしまったら大変！ だから以下の
注意事項は絶対守ろうネ。

ディスクカードはデリケートだ

ディスクカードは、ROMカセット
に比べると、とてもデリケートなんだ。
だから、曲げたり、重い物をのせたり、
おとしたりすると壊れることが多い。取
り扱いは、細心の注意をはらってほし
い。もちろん火や水にあてることは厳
禁だ。取り扱うときはていねいに、こ
の基本をしっかり守ろう。



磁気フィルムにはふれない！

ディスクカードを見ると長方形の穴
がある。そこから見える茶色の磁気フ
ィルムに、ゲームのプログラムやセー
ブしたデータがインプットされている
んだ。だから、この部分を指やペンな
どでさわるとディスクが壊れて、ゲー
ムができなくなってしまう。だから絶
対にさわってはいけないぞ。



P



L



A



Y



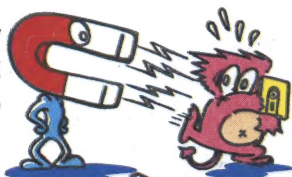
ほぞんばしょ き 保存場所に気をつける!



ディスクカードはホコリや湿気^{しっけ}が大^{だい}のにがてなんだ。また暑い場所^{あつ ばしょ}や寒いところもダメ。直射日光^{ちよくしやにつこう}の当たるところや、ジメジメした場所^{ばしょ}な禁物^{きんぶつ}だ。長くプレイするためには、保管場所^{くわん ばしょ}にも気^きをつけようね。

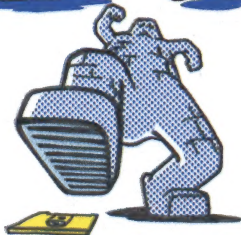
じしゃく じ き 磁石や磁気はニガテ!

ゲームのプログラムは磁気^{じ き}フィルム^{じ き}に書き込まれている。だから、磁石^{じしゃく}をそばに置いたり、テレビなどの磁気^{じ き}をもつ物^{もの}の上に置いたりするとプログラムがダメになっちゃうぞ。



もちろん ぶ ぱつ 踏むなんて×!!

ディスクカードを踏^ふんだりすれば割^われちゃうよね。だからゲームが終^おわったら床^いに置きっぱなしにしないで、キチンとしまっておこうネ。



ちゅう ちゅう い プレイ中の注意

ディスクドライブの赤ランプ^{あか}がついてるときは、絶対^{ぜったい}にEJECT^{イジェ}ボタンや、本体^{ほんたい}のRESET^{リセッ}ボタン、電源スイッチ^{でんげん}に触^{さわ}っちゃダメだよ。ディスクシステムの説明書^{せつめいしょ}もよく読もうネ!

い じょう げん さん
以 上 厳 禁



G



A



M



E



ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示される。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ

内容と対処方法

ディスク セット
DISK SET
エラー
ERR. 01

ディスクカードがちゃんとセットされていない。
カードを取り出して、もう一度セットしなおそう。

バッテリー
BATTERY
エラー
ERR. 02

ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。
乾電池を新しいものと交換しよう。

エラー
ERR. 03

ディスクカードのツメが折れている。他のカードを使うか、ツメのところにテープをはって使おう。

エラー
ERR. 04

違うメーカーのディスクカードがセットされている。
カードをよく確かめてみよう。

エラー
ERR. 05

違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。
カードのゲーム名をよく確かめよう。

エラー
ERR. 06

違うバージョンのディスクカードがセットされている。
カードを確かめよう。

エービー サイド
A, B SIDE
エラー
ERR. 07

ディスクカードの表裏が逆にセットされている。
ディスクを出して、正しい向きで入れなおそう。

エラー
ERR. 08

違う順番のディスクカードがセットされている。
カードをセットする順番を確かめよう。

エラー
ERR. 20~

ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

注意

ディスクシステムが作動している間は、画面が止まったり、真黒になることがあります。機械の異常ではありませんので、新しい画面が出るまで、そのままお待ちください。

●赤いランプの点灯中は絶対に……



- リセットスイッチを押さない
- 電源を切らない
- ディスクカードを抜かない
- 本体等に振動をあてない

ディスクカードは、とてもデリケートなものです。注意を守って大切に取り扱いしてください。お願い申し上げます。

DISK CARD

1986年12月31日初版

1987年1月31日2刷

魔洞戦紀 ディープダンジョン

発行 株式会社スクウェア
〒104 東京都中央区銀座3-11-13
☎03-545-3519

編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 図書印刷株式会社

AUDIO VISUAL AND PROGRAMED ©Humming Bird Soft
MANUAL ©Humming Bird Soft/SQUARE/TOKUMA SHOTEN

禁無断転載

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



T4961012873043